



객체지향 기본

너만보여 스터디

학습 내용

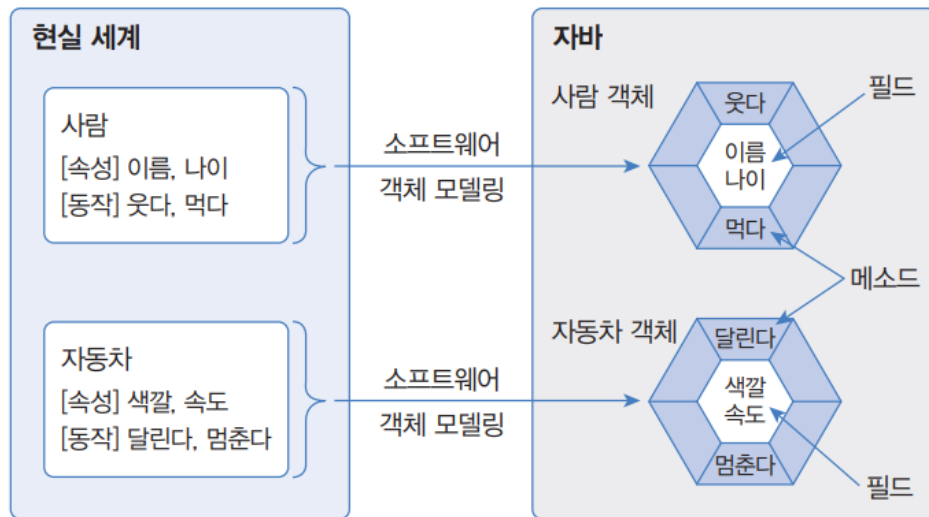
1. 중요 문법 리뷰
2. 숙제 리뷰
3. 차기 스터디 공지



보강내용

객체

- 객체(object)란 물리적으로 존재하거나 개념적인 것 중에서 다른 것과 식별 가능한 것
- 객체는 속성과 동작으로 구성. 자바는 이러한 속성과 동작을 각각 필드와 메소드라고 부름



객체 지향 프로그래밍(OOP)

- 객체 객체들을 먼저 만들고, 이 객체들을 하나씩 조립해서 완성된 프로그램을 만드는 기법



보강내용

1) 추상화 (abstraction)

. 데이터의 추상화 : 단순히 기본 데이터형을 쓰는 것이 아닌 어떤 관련 정보를 묶어 하나의 이름(데이터 형)으로 만드는 것. ex) 구조체

. 기능의 추상화 : 기능을 정의 하여 구현 한 것 ex) 함수

2) 캡슐화(encapsulation)

: 데이터 구조'와 '데이터를 다루는 방법'을 결합시키는 것을 말한다.

클래스 = 데이터의 추상화 + 기능의 추상화

- 데이터는 은닉하고 그 데이터를 접근하는 함수를 인터페이스로 내주는 정보은닉도 캡슐화로 언급하고 있음.

3) 상속성(inheritance)

: 상위개념의 특징을 하위 개념이 물려받는 특징.

하나의 클래스가 가지고 있는 특징(데이터와 함수)들을 그대로 다른 클래스가 받는 것을 말한다.

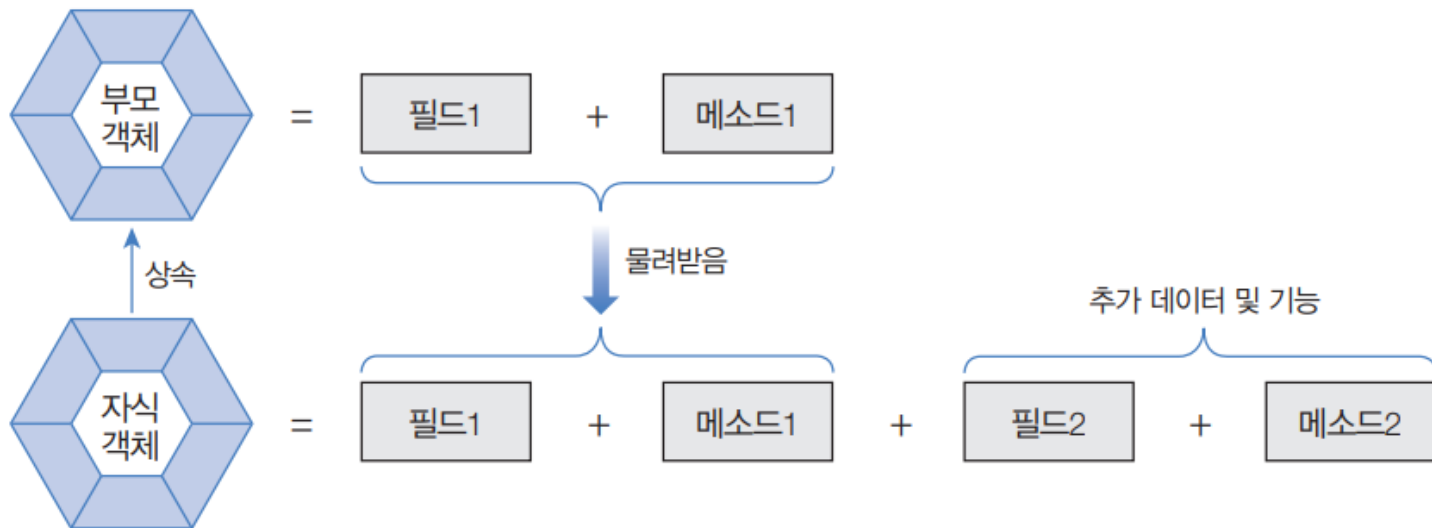
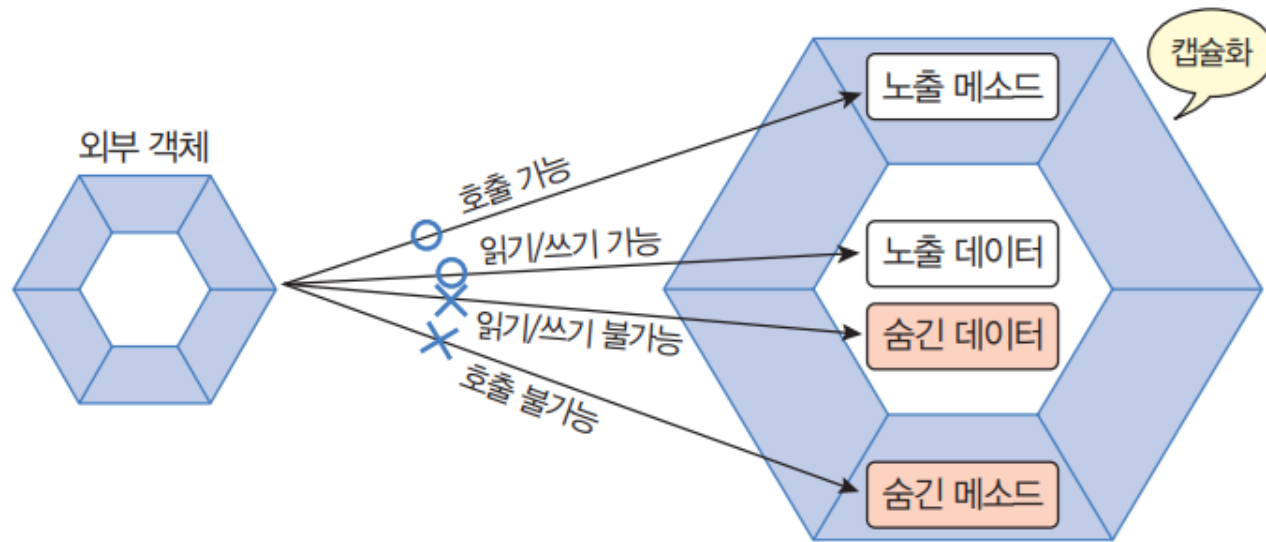
4) 다형성(polymorphism)

: 약간 다른 방법으로 일을 하는 함수를 동일한 이름으로 호출해 주는 것을 말한다.

메세지의 해석이 그것의 객체에 의존하는 것.



보강내용



공지 사항

공통 과제

1. 스터디 발표 준비 - 1page 정리

- 한태영 : 7.1~7.6

2. 숫자 야구 게임 만들기 → 'baseballgame' repo 생성

1. 10번 까지 기회 주기

2. 중복 숫자 생성 체크 → 메소드로 만들기

3. 중복 숫자 입력 확인하기 → 메소드로 만들기

